



- I -

L'invention concerne une table de jeux notamment de Ping-Pong, munie de moyens permettant le changement de position du plateau de la table et l'utilisation d'une telle table.

Les tables de jeux, notamment de Ping-Pong, du type 5 concerné par l'invention sont, de façon générale, connues en soi et comportent un plateau rectangulaire en position horizontale, reposant sur un socle.

De nombreux campings, clubs sportifs sont équipés de telles tables de jeux dont l'utilisation est souvent monopolisée 10 trop longtemps par les mêmes joueurs. De plus, la location d'un tel jeu pour le temps d'une partie n'est pas rentable puisque non contrôlable.

Pour remédier à cet inconvénient, on connaît le moyen fastidieux consistant à mettre les raquettes et les balles 15 sous la surveillance d'un gardien contrôlant la durée de la partie.

Ceci s'est révélé peu pratique. C'est pourquoi, l'invention propose de remédier à l'inconvénient sus-mentionné en ayant recours à un mécanisme automatique de mise hors service de 20 la table de jeux, fonctionnant simplement à l'aide d'une pièce de monnaie ou jeton et ne nécessitant donc pas la présence d'une personne.

L'objet de l'invention est donc de limiter dans le temps, l'utilisation de ces tables de jeux, en provoquant 25 l'inclinaison du plateau de la table au bout d'une durée définie par une minuterie mise en route par un jeton ou une pièce de monnaie de façon à rendre le jeu impraticable.

A cet effet, l'invention propose une table de jeux, notamment de Ping-Pong, comportant un plateau associé de 30 façon mobile à un socle, et des moyens d'inclinaison coopérant avec ledit plateau de façon à provoquer l'inclinaison dudit plateau.

Les autres caractéristiques et avantages de l'invention résulteront de la description qui suivra en référence aux 35 dessins annexés dans lesquels :

- la figure I est une vue schématique d'une table selon un mode de réalisation de l'invention.

- 2 -

- . la figure 2 est une vue schématique d'un autre mode de réalisation de l'invention.
- . la figure 3 est une vue schématique d'un troisième mode de réalisation de l'invention et
- 5 . la figure 4 est une vue détaillée des moyens d'inclinaison du plateau de la table.

L'invention concerne une table de jeux comportant un plateau (I) qui repose sur un socle (2).

Selon l'invention, le plateau (I) est associé de façon 10 mobile, à un socle (2) et la table de jeux comporte également des moyens d'inclinaison (3) qui coopèrent avec le plateau (I) de façon à provoquer l'inclinaison dudit plateau (I).

L'association mobile du plateau (I) et du socle (2) est réalisée à l'aide d'un axe horizontal de pivotement (4).

15 De cette manière (figure I), le plateau (I), sous l'action des moyens d'inclinaison (3), peut osciller entre une position horizontale de service (5) et une position inclinée hors service (6).

Selon un mode de réalisation préférentiel de l'invention 20 (figures I, 2), l'axe de pivotement (4) s'étend parallèlement à la largeur du plateau (I) et à égale distance des deux extrémités transversales du plateau (I). Dans ce cas, soit le plateau (I) est constitué d'un bloc unique (figure I) et l'ensemble du plateau (I) pivote entre les deux positions 25 (5, 6), soit le plateau (I) est constitué de deux parties égales (I5, I6), une partie fixe (I5) en position horizontale et une partie mobile (I6) coopérant avec les moyens d'inclinaison (3) de façon à pivoter entre une position horizontale de service (5), et une position inclinée hors 30 service (6).

Selon un autre mode de réalisation de l'invention (figure 3), on peut envisager que l'axe de pivotement (4) s'étend parallèlement et en regard de l'une des deux extrémités transversales du plateau (I). Le plateau (I) 35 s'incline alors sur sa largeur.

De même, on peut envisager que l'axe de pivotement (4) s'étend parallèlement et en regard de l'une des deux extrémités longitudinales du plateau (I). Ledit plateau (I) s'incline alors sur sa longueur.

Selon le mode de réalisation préférentiel de l'invention les moyens d'inclinaison (3) sont constitués d'une coulisse (7), dans laquelle glisse un piston (8) actionné par un vilebrequin (9), et contrôlé par un moteur électrique (10).

5 Le vilebrequin (9) est entraîné par l'intermédiaire d'une chaîne (11) à l'aide d'un engrenage (12) solidaire du moteur (10). La bielle (13) du vilebrequin (9) communique au piston (8) qui glisse dans la coulisse (7) un mouvement alternatif de va et vient.

10 Le moteur (10) est mis sous tension par l'intermédiaire d'une pièce de monnaie ou jeton (14) introduite dans la minuterie (17), le moteur (10) se met en route, et tourne de quelques tours, il entraîne par l'intermédiaire de la chaîne (11) le vilebrequin (9) et la bielle (13) 15 qui font monter le piston (8) dans la coulisse (7). La coulisse (7) étant solidaire du plateau de jeu (1), celui-ci se souleve.

La vitesse du moteur (10) est démultipliée à l'aide de l'engrenage (12) et du vilebrequin (9) qui ont entre 20 eux une différence de diamètre qui est fonction de la course qu'effectue le piston (8) et de la vitesse avec laquelle tourne le moteur (10).

Le plateau (1) étant en position horizontale de jeu le vilebrequin (9) tourne d'un demi tour pour soulever 25 le plateau (1) en position inclinée hors jeu.

Le plateau (1) étant en position inclinée hors jeu, le vilebrequin (9) tourne d'un demi tour pour baisser le plateau (1) en position de jeu.

La rotation du moteur (10) et du vilebrequin (9) 30 se fait toujours dans le même sens.

Le rôle du moteur (10) est le suivant :

Le plateau de jeu (1) étant en position inclinée hors jeu, le moteur (10) mis sous tension par la minuterie (17) après introduction d'une pièce de monnaie ou jeton (14) 35 actionne le vilebrequin (9) et fait effectuer un demi tour au vilebrequin (9) amenant la bielle en position basse. La bielle (13) tire vers le bas le piston (8), le piston (8) solidaire du plateau (1) tire le plateau (1) en position horizontal de jeu

Le plateau de jeu (I) étant en position horizontale de jeu, à l'expiration du temps impartie pour une durée de jeu par la minuterie (I7), la minuterie (I7) met en marche le moteur (IO), le moteur (IO) actionne le

- 5 vilebrequin (9) qui fait un demi tour, le vilebrequin (9) pousse le piston (8) vers le haut par l'entremise de la bielle (I3). Le piston (8) étant solidaire du plateau (I) le plateau (I) prend la position inclinée hors jeu.

L'invention concerne également l'utilisation d'une  
10 telle table de jeux.

L'utilisation d'une telle table de jeux, est réalisée de la façon suivante:

- Le plateau de la table étant en position hors service le moteur (IO) est à l'arrêt, le joueur introduit un  
15 jeton ou une pièce de monnaie (I4) dans la minuterie (I7) le moteur est mis sous tension, il imprime au vilebrequin (9) un mouvement de rotation, la bielle (I3) supportée par vilebrequin (9) tire vers le bas le piston (8) solidaire du plateau (I), le plateau (I) prend la position  
20 horizontale de jeu. Au bout d'une durée définie, une sonnerie retentit pour prévenir les joueurs de la mise hors service du jeu, le moteur (IO) est mis sous tension, il imprime au vilebrequin (9) un mouvement de rotation la bielle (I3) supportée par le vilebrequin (9) continue  
25 son mouvement circulaire, et pousse vers le haut le piston (8) solidaire du plateau (I), pour atteindre la position inclinée hors service.

Dans un exemple de réalisation, la minuterie est fixée à 30 minutes, et la sonnerie retentit 5 secondes avant  
30 la fin de la partie.

Il va de soi que l'invention peut faire l'objet de nombreuses autres variantes de réalisation, toutes caractérisées par la présence des moyens (3) permettant le changement de position du plateau (I) de la table  
35 de jeux afin de rendre celle-ci hors service, après un temps de jeu programmé à l'avance.

REVENDEICATIONS

1) Table de jeux comportant un plateau (I) reposant sur un socle (2) caractérisée par le fait que le plateau (I) est associé de façon mobile au socle (2) et que ladite table comporte des moyens d'inclinaison (3) qui coopèrent avec  
5 le plateau (I), ces moyens (3) ayant pour effet d'incliner le plateau (I).

2) Table de jeux selon la revendication I, caractérisée par le fait que le plateau (I) est associé au socle (2) le long d'un axe de pivotement (4) horizontal qui  
10 permet au plateau (I), sous l'action des moyens (3) d'osciller entre une position horizontale de service (5) et une position inclinée hors service (6).

3) Table de jeux selon les revendications I et 2 caractérisée par le fait que l'axe de pivotement (4)  
15 s'étend parallèlement à la largeur du plateau (I) et à égale distance des deux extrémités transversales du plateau (I).

4) Table de jeux selon la revendication 3, caractérisée par le fait que le plateau (I) est  
20 constitué d'un bloc unique.

5) Table de jeux selon la revendication 3, caractérisée par le fait que le plateau (I) est constitué de deux parties égales (I5, I6), une partie fixe (I5) en position horizontale et une partie mobile (I6) coopérant avec  
25 les moyens d'inclinaison (3) de façon à osciller entre une position horizontale de service (5) et une position inclinée hors service (6).

6) Table de jeux selon les revendications I, 2, 3 caractérisée par le fait que l'axe de pivotement du  
30 plateau (I) peut s'étendre parallèlement ou transversalement et en regard d'une des deux extrémités du plateau (I).

7) Table de jeux selon les revendications I à 6. Caractérisée par le fait que les moyens d'inclinaison sont constitués par un moteur électrique (I0), deux pignons (II et I2)  
35 et une bielle (I3), qui actionnent un piston (8) qui glisse dans une coulisse (7).

PL1/3

Fig.1

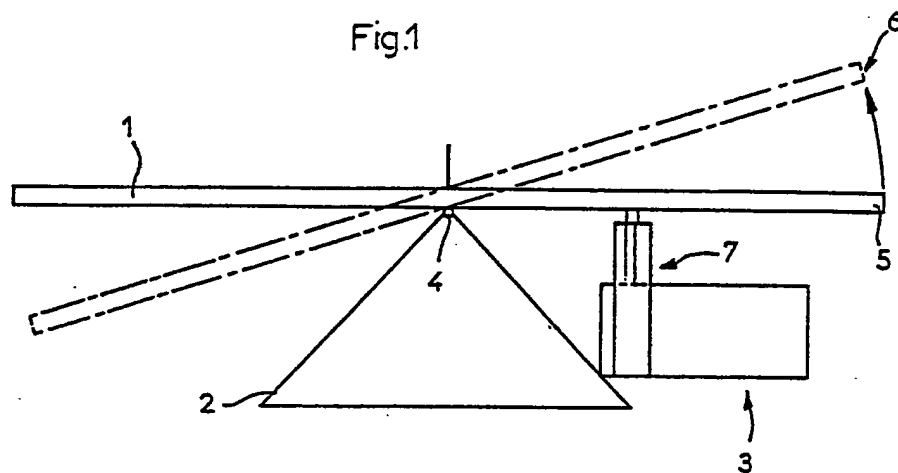
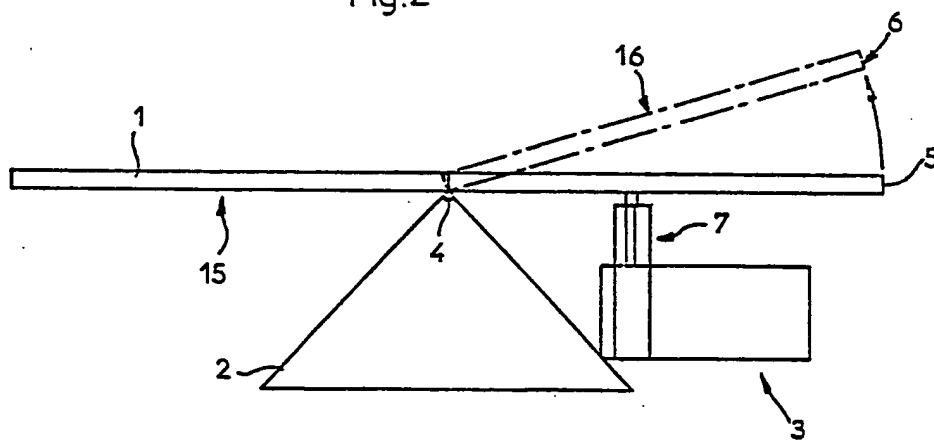
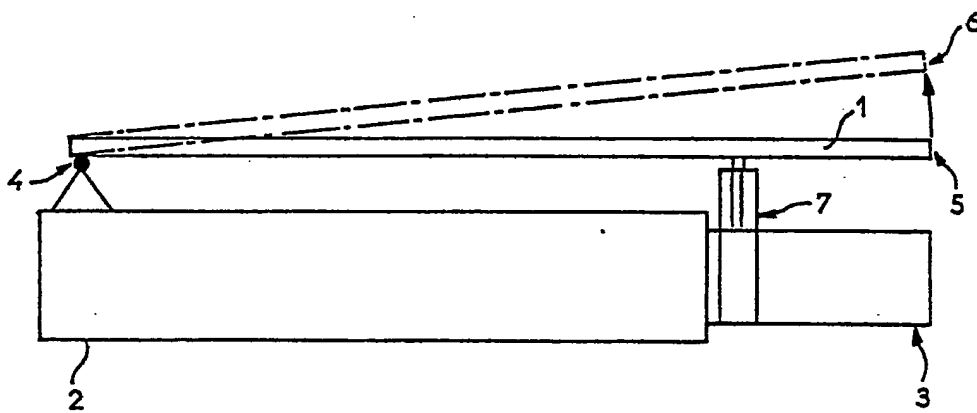


Fig.2



PL2/3

Fig.3





PL 3/3

Fig. 4

